

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In re Application of:

Eizo KATO

Application No.: (filed herewith)

Filed: May 7, 2001

Titled: GAME DEVICE AND GAME
SYSTEM

:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Art Unit:

Examiner:

JC971 U.S. PTO
09/849254
05/07/01

2

**SUBMISSION OF CERTIFIED PRIORITY DOCUMENT and
CLAIM FOR PRIORITY UNDER 35 U.S.C. § 119**

Assistant Commissioner for Patents
Washington, D.C. 20231

Sir:

Priority under 35 U.S.C. § 119 is hereby claimed to the following priority document, a certified copy of which is attached. The document was filed in a foreign country within the proper statutory period prior to the filing of the above-captioned United States patent application.

<u>Country</u>	<u>Priority Document Application No.</u>	<u>Filing Date</u>
Japan	2000-134347	May 8, 2000

Acknowledgment of this claim and submission in the next official communication is respectfully requested.

Respectfully submitted,

Dated: May 7, 2001

John P. Moran 30,906 for
Edward A. Pennington, Reg. No. 32,588

SWIDLER BERLIN SHEREFF FRIEDMAN, LLP
3000 K Street, N.W., Suite 300
Washington, D.C. 20007
(202) 424-7500

日 本 国 特 許 庁
PATENT OFFICE
JAPANESE GOVERNMENT

JC971 U.S. PTO
09/849254
05/07/01

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日
Date of Application: 2000年 5月 8日

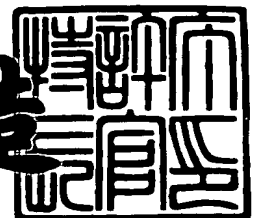
出 願 番 号
Application Number: 特願2000-134347

出 願 人
Applicant(s): 株式会社バンダイ

2001年 2月16日

特許庁長官
Commissioner,
Patent Office

及 川 耕 造



出証番号 出証特2001-3007840

【書類名】 特許願

【整理番号】 OT1-050

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 13/00

【発明者】

 【住所又は居所】 東京都台東区駒形 2 丁目 5 番 4 号
 株式会社バンダイ内

 【氏名】 加藤 栄三

【特許出願人】

 【識別番号】 000135748

 【住所又は居所】 東京都台東区駒形 2 丁目 5 番 4 号

 【氏名又は名称】 株式会社バンダイ

【代理人】

 【識別番号】 100092646

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 水野 清

【手数料の表示】

 【予納台帳番号】 064150

 【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

 【物件名】 明細書 1

 【物件名】 図面 1

 【物件名】 要約書 1

 【包括委任状番号】 9902541

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書
【発明の名称】 ゲーム装置及びゲームシステム
【特許請求の範囲】

【請求項 1】

プレーヤ側が通信回線を介してステーション側にゲーム進行上必要となる情報を送信する通信手段と、送信された情報をステーション側で分析する分析手段と、ステーション側からプレーヤ側にゲーム進行上のヒントになる分析結果を知らせる送信手段とからなり、相互に情報交換を行うことによりゲームを進めることができることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】

請求項 1 において、前記プレーヤ側がゲーム進行上必要となるパラメータをステーション側に送信することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 において、前記プレーヤ側がゲームフィールドを変更しながら所定時間内にゲーム進行上必要となる異なるパラメータをステーション側に送信することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 4】

請求項 1 乃至 3 において、前記プレーヤ側がステーション側に送信したゲーム進行上必要となるパラメータが時刻、天候、順番等の要素によって変化することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 5】

請求項 2 乃至 4 において、前記プレーヤ側が複数のチーム又は複数のプレーヤで編成されていることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 6】

プレーヤ側が通信回線を介してステーション側にゲーム進行上必要となる情報を送信し、送信された情報をステーション側で分析し、ステーション側からプレーヤ側にゲーム進行上のヒントになる分析結果を知らせるために送信し、相互に情報交換を行うことによりゲームを進めることができることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 7】

請求項 6 において、前記プレーヤ側がゲーム進行上必要となるパラメータをステーション側に送信し、相互に情報交換を行うことによりゲームを進めることができることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 8】

請求項 6 又は 7 において、前記プレーヤ側がゲームフィールドを変更しながら所定時間内にゲーム進行上必要となる異なるパラメータをステーション側に送信し、相互に情報交換を行うことによりゲームを進めることができることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 9】

請求項 6 乃至 8 において、前記プレーヤ側がステーション側に送信したゲーム進行上必要となるパラメータが時刻、天候、順番等の要素によって変化し、相互に情報交換を行うことによりゲームを進めることができることを特徴とするゲームシステム。

【請求項 10】

請求項 7 乃至 9 において、前記プレーヤ側が複数のチーム又は複数のプレーヤで編成され、ステーション側と相互に情報交換を行うことによりゲームを進めることができることを特徴とするゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、通信機能を有する電子機器を用いて単数又は複数のプレーヤが屋外でゲームを行うことのできるゲーム装置に関する。

【0002】

【従来の技術】

従来この種のゲーム装置としては、携帯用のゲーム機自体を接続して対戦を行うものが知られている。

しかしながら、このゲーム装置は小学生などの低年齢層を対象とした商品としては受け入れられているが、パソコン通信の発展により中高校生が満足する商品

ではなくなってきた。

【 0 0 0 3 】

そして、最近ではパソコン通信又は携帯用端末機を通じてゲームを配信することが栄んに行われるようになった。

【 0 0 0 4 】

【発明が解決しようとする課題】

そこで、本発明は通信機能を有する電子機器を用いて、複数のプレーヤ同士又は各プレーヤがホストコンピュータにゲーム進行上必要となる情報を送信し、しかも従来のように家庭でゲームをするのではなく、屋外でゲームを行うことのできるゲーム装置及びそのゲームシステムを提供することを目的とする。

【 0 0 0 5 】

【課題を解決するための手段】

請求項 1 記載の発明は、プレーヤ側が通信回線を介してステーション側にゲーム進行上必要となる情報を送信する通信手段と、送信された情報をステーション側で分析する分析手段と、ステーション側からプレーヤ側にゲーム進行上のヒントになる分析結果を知らせる送信手段とからなり、相互に情報交換を行うことによりゲームを進めることができることを特徴とする。

【 0 0 0 6 】

本発明によれば、プレーヤ側がゲーム進行上必要となる情報を通信回線を介してステーション側に送信すると、送信された情報をステーション側で分析し、ステーション側からプレーヤ側にゲーム進行上のヒントになる分析結果を送信することができるゲーム装置であるので、例えば謎解きゲームの場合にはゲーム進行上謎を解明できたり、また宝探しゲームの場合には宝の隠されている場所を発見できたりすることができる。そのため、通信情報端末機を用いて各プレーヤ側が屋外でも対戦ゲームを行うことができる。

【 0 0 0 7 】

請求項 2 記載の発明は、プレーヤ側がゲーム進行上必要となるパラメータを通信回線を介してステーション側に送信する通信手段と、送信されたパラメータをステーション側で分析する分析手段と、ステーション側からプレーヤ側にゲーム

進行上のヒントになる分析結果を送信する手段とからなり、相互に情報交換を行うことによりゲームを進めることができることを特徴とする。

【 0 0 0 8 】

本発明によれば、プレーヤ側が通信回線を介してゲーム進行上必要となるパラメータをステーション側に送信すると、送信されたパラメータをステーション側で分析し、その分析結果をプレーヤ側に送信することができるゲーム装置であるので、プレーヤ側でゲーム進行上のヒントになる情報を受信し、この情報に素いて推理しながら行動することができる。

【 0 0 0 9 】

請求項 3 記載の発明は、請求項 1 又は 2 記載の発明において、ゲームフィールドを変更しながら所定時間内にゲーム進行上必要となる異なるパラメータをステーション側に送信することを特徴とする。

【 0 0 1 0 】

本発明によれば、プレーヤ側がゲームフィールド毎に異なるパラメータを送信するゲーム装置であるので、例えば異なるパラメータの入力情報によってポイント数が増加して攻撃力に差が生じたり、特定の情報の分析やプレーヤ側の作戦によってポイント数の得点が変化したりすることのできるものである。

【 0 0 1 1 】

請求項 4 記載の発明は、請求項 1 乃至 3 記載の発明において、プレーヤ側がステーション側に送信したゲーム進行上必要となるパラメータが時刻、天候、順番等の要素によって変化することを特徴とする。

【 0 0 1 2 】

本発明によれば、プレーヤ側が送信するパラメータが時刻、天候、順番等の要素によって変化するゲーム装置であるので、例えば送信した時刻が午前 1 0 時 3 0 分前であるか後であるか、その時の天候が晴れであるか雨であるか、また送信した順番が 1 番目か 5 番目か等の要素によって変化し、プレーヤ側が予想していたヒントを得られない場合やその逆の場合があって、ゲーム性を高めることができる。

【 0 0 1 3 】

請求項 5 記載の発明は、請求項 1 乃至 4 記載の発明において、プレーヤ側が複数のチーム又は複数のプレーヤで編成されていることを特徴とする。

【 0 0 1 4 】

本発明によれば、単独でゲームをするのではなく、複数のチーム又は複数のプレーヤと一緒にゲームをすることができるゲーム装置であるので、互いに協力し合いながらゲームを進行し、チーム毎の対戦又はプレーヤ毎の対戦ゲームを行うことができるものである。

【 0 0 1 5 】

請求項 6 記載の発明は、ゲームシステムであって、プレーヤ側が通信回線を介してステーション側にゲーム進行上必要となる情報を送信し、送信された情報をステーション側で分析し、ステーション側からプレーヤ側にゲーム進行上のヒントになる分析結果を知らせるために送信し、相互に情報交換を行うことによりゲームを進めることができることを特徴とする。

【 0 0 1 6 】

本発明によれば、プレーヤ側がゲーム進行上必要となる情報を通信回線を介してステーション側に送信すると、送信された情報をステーション側で分析し、ステーション側からプレーヤ側にゲーム進行上のヒントになる分析結果を送信することができるゲームシステムであるので、プレーヤ側とステーション側が通信回線を介して情報交換を行うことができ、両者が遠く離れた場所においてもゲームを進めることができるゲームシステムである。例えば北海道にいるプレーヤが東京のステーション側に連絡を取り、ゲーム進行上のヒントになる情報を得ながらゲームを進めることができるので、全国規模でゲームを行えるゲームシステムに関するものである。

【 0 0 1 7 】

請求項 7 記載の発明は、ゲームシステムであって、プレーヤ側が通信回線を介してステーション側にゲーム進行上必要となるパラメータをステーション側に送信し、送信されたパラメータをステーション側で分析し、ステーション側からプレーヤ側にゲーム進行上のヒントになる分析結果を知らせるために送信し、相互に情報交換を行うことによりゲームを進めることができることを特徴とする。

【 0 0 1 8 】

本発明によれば、プレーヤ側がゲーム進行上のヒントになる情報を受信し、この情報に基いて推理しながら行動することができるゲームシステムであって、プレーヤ側の推理力や行動力がゲームに反映するものである。

【 0 0 1 9 】

請求項 8 記載の発明は、請求項 6 又は 7 記載のゲームシステムにおいて、前記プレーヤ側がゲームフィールドを変更しながら所定時間内にゲーム進行上必要となる異なるパラメータをステーション側に送信し、相互に情報交換を行うことによりゲームを進めることができることを特徴とする。

【 0 0 2 0 】

本発明によれば、プレーヤ側がゲームフィールド毎に異なるパラメータをステーション側に送信するゲームシステムであるので、異なる入力情報によってゲーム進行上のヒントになる情報が変化し、各フィールド毎に異なったゲームを進行することができるゲームシステムである。

【 0 0 2 1 】

請求項 9 記載の発明は、請求項 6 乃至 8 記載のゲームシステムにおいて、前記プレーヤ側がステーション側に送信したゲーム進行上必要となるパラメータが時刻、天候、順番等の要素によって変化し、相互に情報交換を行うことによりゲームを進めることができることを特徴とする。

【 0 0 2 2 】

本発明によれば、プレーヤ側が送信するパラメータが時刻、天候、順番等の要素によって変化するゲームシステムであるので、例えば送信した時刻が午前 1 0 時 3 0 分前であるか後であるか、その時の天候が晴れであるか雨であるか、また送信した順番が 1 番目か 5 番目か等の要素によって変化し、プレーヤ側が予想していたヒントを得られない場合やその逆の場合があって、ゲーム性を高めることができる。

【 0 0 2 3 】

請求項 1 0 記載の発明は、請求項 7 乃至 9 記載のゲームシステムにおいて、前記プレーヤ側が複数のチーム又は複数のプレーヤで編成され、ステーション側と

相互に情報交換を行うことによりゲームを進めることができることを特徴とする。

【 0 0 2 4 】

本発明によれば、単独でゲームをするのではなく、複数のチーム又は複数のプレーヤーと一緒にゲームをすることができるゲームシステムであるので、互いに協力し合いながらゲームを進行し、チーム毎の対戦又はプレーヤー毎の対戦ゲームを行うことができるものである。

【 0 0 2 5 】

【発明の実施の形態】

本発明は、プレーヤー側とステーション側との間で通信機能を有する電子機器を用いてゲームを行うことのできるゲーム装置及びそのゲームシステムに関する。このゲーム装置及びそのゲームシステムは、プレーヤー側がゲーム進行上必要となる情報を通信回線を介してステーション側に送信する通信手段と、送信された情報をステーション側で分析する分析する手段と、ステーション側からプレーヤー側にゲーム進行上のヒントになる分析結果を送信する手段とからなる。

【 0 0 2 6 】

【実施例】

以下、図面に基づいて本発明に係るゲーム装置を詳細に説明する。

図 1 及び図 2 は、本発明に係る装置のシステムを示したものであって、図 1 はプレーヤー側が携帯情報端末を通信機として用いた図を、図 2 は、ステーション側がパソコンに通信端末機を接続して通信機能を行う図をそれぞれ示したものである。本発明に係るゲーム装置は、プレーヤー側が屋外でプレイすることが好適である。

【 0 0 2 7 】

図 1 において、携帯情報端末 1 として携帯用電話機が用いられ、この携帯用電話機に内蔵されている電話通信機能を通信手段として用いる。携帯用電話機において作成されたゲーム進行上のヒントになる情報は、プレーヤー側からサーバー 2 を介してステーション側へ発信される。ステーション側では、パソコン (P C) 3 で発信された情報を受信し、受信した情報を分析したのち、プレーヤー側にサー

バー 2 を介してゲーム進行上のヒントになる分析結果を配信する。このように、本ゲーム装置では、ステーション側のパソコン 3 と携帯情報端末 1 との間でサーバー 2 を介してゲーム情報のやりとりが行われ、特定の物又は特定の情報が得られた場合には、これらは記憶部 4 に記憶される。例えば、特定の物として、宝物である宝石や時計などがあり、特定の情報として宝物の隠されている場所がある。

【 0 0 2 8 】

図 2 では、プレーヤ側の端末としてパソコン（PC）11 を使い、インターネット上の通信回線として通信用端末機 12 によりサーバー 13 を介してゲーム進行上のヒントになる情報を発信する。発信されたゲーム情報はステーション側のパソコン（PC）14 のインターネット上の通信回線を介して受信し、受信した情報を分析したのち、プレーヤ側にサーバー 2 を介してゲーム進行上のヒントになる分析結果を配信する。このように、本ゲーム装置では、ステーション側のパソコン 14 とプレーヤ側のパソコン 11 の間でインターネット上の通信回線を介して相互にゲーム情報のやりとりが行われ、特定の物又は特定の情報が得られた場合には、これらは記憶部 15 に記憶される。

【 0 0 2 9 】

次に、本発明に係るゲーム装置に用いるゲームプログラムの一例を図面に基いて説明する。図 3 乃至図 8 は、宝探しゲームのフローを示したものである。

図 3 はゲーム開始のフローチャートを示し、ステップ 101 ではまず全プレーヤ（全チーム）がゲーム開始時刻に会場に集合する。各チームはこの時点で、アイテム ID カードを探す為に行動するプレーヤと、インターネットを経由しプレーヤから送られて来るキーワードの謎を解き、プレーヤに指示を出すステーション側のサポーターとに別れて役割を分担する。そして、オープニングビデオを上映し任務を与える。このオープニングビデオはゲームストーリー及びゲームの目的を上映し、ゲーム全体の流れとカードには必ず特定のマークがついていることを説明する。その後、各チームに携帯端末の入ったツールバックを配布し、携帯端末の使用方法を説明する。続いてステップ 102 では、会場（ホール）のモニターにアイテム ID カードを探す手掛りとして残されたキーワードを 10 個表示

する。ステップ103では、プレーヤは10個のキーワードをサポートーに連絡する。各チームのサポーターは本会場内部のインターネット端末デスクに固定となり、ゲーム終了までプレーヤと接触することは出来ない。

【0030】

ステップ104では、プレーヤから連絡を受けたステーション側サポーターが10個のキーワードをインターネット経由で入力する。続いてステップ105に進み、入力したキーワードに対応したクイズが各チームのサポーターに出題される。ステップ106では、サポーターが入力したクイズの解答が正解か不正解かを判断する。ステップ106でクイズの解答が不正解と判断した場合、再びステップ106に戻り、サポーターは再度解答を入力する。一方、ステップ106でクイズの解答が正解と判断した場合は、ステップ107に進み、それぞれのクイズに対応した10人の運転手達の情報と目的地の座標が表示される。サポーターの指示に従って、各チームは1人の運転手を確保する。1つのクイズに対応した運転手が、他のチームに先に確保されてしまった場合は、ステップ106に戻り、サポーターは他のクイズを解き別の運転手を確保しなければならない。サポーターがクイズを正解するまで運転手の情報と目的地の座標は表示されず、プレーヤはイベント会場に移動することは出来ない。

【0031】

ステップ108でサポーターの指示によりプレーヤが運転手を確保する事ができると、ステップ109に進み、プレーヤは運転手に目的地の座標パスワードを伝える。ステップ109で伝えた目的地の座標パスワードに従い、各運転手はそれぞれ10通りの方法で、各チームのプレーヤを目的イベント会場に運送する。

【0032】

図4は午前のアイテム検索フローチャートを示し、イベント会場には、「おもちゃ展示館」「民族歴史館」「ふれあい広場」の基本3会場と、「隠し会場」「隠しアイテム」「隠れ情報屋」がある。最初に到着する会場は基本3会場のいずれかになる。混雑にならないよう各運転手毎に行先の会場は決定されている。最初の会場以降の行先は、各チームの自由とする。

【0033】

ステップ110では、午前11時25分を過ぎたかどうかを判断する。ステップ110で午前11時25分を過ぎたと判断すると、午前のアイテム搜索を終了し、ステップ111へ進むため本部は各チームの審判（運転手）に電話をする。各チームの審判（運転手）は、必ず午前11時30分までに午前のアイテム搜索を切り上げさせ、本会場に戻らなければならない。また、ステップ110で午前11時25分を過ぎていないと判断すると、各チームの審判（運転手）に電話をせず、プレーヤはステップ111に進み、アイテム搜索を続ける。

【0034】

ステップ111のイベント会場でのアイテムの搜索では、各チームのプレーヤは情報カード、アイテムIDカードを搜索し、キーワードを入手するとステップ112に進み、キーワードをサポートーに連絡する。キーワードには「キャラクター」の弱点や最後の対決に有利な情報も隠されている。次にステップ113では、連絡を受けたサポーターはインターネットを経由したりしながら、キーワードを解読しプレーヤへ指示を出す。指示を受けたプレーヤは会場を移動したりしながら、更にアイテムIDカードや情報カード、情報屋からの情報を探し出す。アイテムIDカード類には武器カード、防具カード、特殊スキルカード、コインカード、交換アイテムカード等がある。情報カードは持って行くことはできず見る事だけができる。会場内には何人かの情報屋が隠れており、発見すると情報を教えてもらえる。情報屋には色々な人格があり、例えばアイテムIDカードをコインと交換する者、くじやゲームをクリアしないと情報を教えない者、しゃべらない者、特定の時刻にだけ姿をあらわす者等がいる。但し、情報カード、情報屋の情報と共にニセの情報が含まれている場合がある。情報にはある特定の情報を解読しなければ会えない情報屋やコインでアイテムを買う事ができるアイテムショップがあったりする。又GPSを用いたりサポーターが謎の地図を解析して、アイテムの埋まっている場所を見つけることができる。審判（運転手）にはアイテムIDカードや情報、情報カードを手に入れたら必ず本部に連絡させる。

【0035】

図5は昼食のフローチャートを示し、ステップ114にて、各チームは本会場に到着した順番に弁当を受け取る。この弁当には謎のカードが付いている。この

カードは、最後の対決ステージでチームの攻撃グループ分けを行う時に使用する。ステップ115にてイベント本部では、各チームの獲得アイテムを集計し、獲得状況に応じて午後のアイテム搜索のヒントとなる情報流出の頻度を調整する。昼食の内容は各チームとも同じとするが、獲得したアイテムの数によって昼食の内容面で差をつける。ステップ116では獲得したアイテム数の順位が1位であるかを判断する。ステップ116で獲得アイテム数が1位であると判断されると、そのチームはステップ117に進み、全チームの中で最も豪華な昼食を受ける事ができる。また、ステップ116で1位ではないと判断されると、ステップ118に進む。ステップ118では獲得アイテム数が2位であるかどうかを判断する。ステップ118で獲得アイテム数が2位のチームであると判断されると、ステップ119に進み、受けられる昼食の内容が1位のチームより少し劣る。また、ステップ118で獲得アイテム数が2位ではないと判断されると、ステップ120に進み、以降獲得アイテム数の順位に応じた昼食を受けながら、全チームはお互いの食事風景が見える位置で食事をする。各チームは食事を取り終った順に午後の搜索に出かける。

【0036】

ステップ121では時間帯が午後0時30分を過ぎ、かつ午後0時40分に達していないかを判断する。ステップ121で午後0時30分を過ぎ、午後0時40分に達していないと判断した場合、ステップ122に進み、隠れ情報屋が本会場の近くの駐車場に現れ、そこを訪れることができたチームだけが有力な情報を情報屋から得ることが出来る。

【0037】

図6は午後のアイテム搜索のフローチャートを示し、午前のアイテム検索と同様にイベント会場で行われる。ステップ123では午後2時25分を過ぎたかどうかを判断する。ステップ123にて午後2時25分を過ぎたと判断した場合、午後のアイテム搜索を終了し、ステップ124に進むため、本部は各チームの審判（運転手）に電話をいれる。各チームの審判（運転手）は、必ず午後2時30分までに午後のアイテム搜索を打ち切らせ、午後3時までにプレーヤを本会場につれて行かなければならない。又、午後2時30分になると、本部は各チームの

サポーターに謎のキーワードを電子メールで次々と送る。この謎のキーワードには、最後の対決で有利になる情報が隠されている。最後の対決ステージでの戦闘をチームが有利に進められるよう敵ボスキャラクターを倒すまで、各サポーターはこのキーワードの解析を続け、アドバイスを戦闘状況によって電子メール、電話で逐次送らなければならない。またステップ123で午後2時25分を過ぎていないと判断した場合は、ステップ127へ進み、プレーヤは午後のアイテム搜索を続行する。

【0038】

ステップ127で、各チームのプレーヤは情報カード、アイテムIDカードを搜索し、キーワードを入手するとステップ128に進み、キーワードをサポーターに連絡する。次にステップ129では、連絡を受けたサポーターは、インターネットを経由したりしながらキーワードを解読し、プレーヤへ指示を出す。指示を受けたプレーヤは、会場を移動したりしながら、更にアイテムIDカードや情報カード、情報屋からの情報を探し出す。

【0039】

ステップ124で本会場に集合した全チームのプレーヤは、ステップ125でステップ114の昼食にて弁当についていた謎のカードにより、チームを単位として4つの攻撃グループに振り分けられる。続いてステップ126に進み、プレーヤに対して司令官が映像やパソコンを使用して敵ボスキャラクターとの基本的な対決方法を説明する。更に詳しい戦い方、効果的な戦術についての情報は、アイテム搜索の際の情報カードに記入されている。これらの説明が終了すると、ステップ200に進み、最後の対決ステージになる。

【0040】

図7は最後の対決ステージ（ラストバトル）のフローチャートを示し、ステップ201にて、まずパソコン等を使用し、ランダムに4つのグループの攻撃順番を決定する。攻撃順番は1ターン毎にパソコン等を用いてランダムに決定する。ステップ202で各グループの前には、インターネット端末装置とディスプレイが用意される。各チームには、逐次サポーターからのアドバイスが電子メール又は電話で届いている。ディスプレイには、敵ボスキャラクターの映像と戦闘状況等

の情報をリアルタイムで表示する。ディスプレイに表示されている「キャラクター」の画像は全身の正面画となっている。「キャラクター」の画像には頭部以外の部分が横方向に7ブロック、縦方向に7ブロック、計49ブロックの碁盤の目が重ねて表示されている。横方向に左よりA～G、縦方向に上より1～7と表示されている碁盤の目には番地がふられている。その他に頭部が1ブロックとなり、「キャラクター」の全身は合計50のブロックで組立てられている。ステップ203では、攻撃グループ内の各チーム同士の話し合いで「キャラクター」の身体の中のどの部分を攻撃するかを「キャラクター」の画像に重ね合わせた碁盤の目の番地で、例えば攻撃ブロックB-3のように選択し、インターネット端末装置により入力し決定する。各攻撃グループのサポーターは、送られてきた謎の情報や情報カードの内容についてインターネット等を使用して解析し、自分のチームに有利となる攻撃箇所や装備する武器や防具を使うタイミング等についてのアドバイスを電子メールや電話で「キャラクター」を倒すまで送り続ける。

【0041】

攻撃ブロックの決定後、ステップ204に進む。ステップ204では、攻撃グループ内の各チームが持っているアイテムIDカードの中から、武器カード、防具カード等を選択する。但し、武器カード、防具カード等は、1系統につき1つしか使用する事はできない。又、1度使用したアイテムIDカードをもう一度使う事はできない。各チームは使用できるアイテム類、戦闘状況、サポーターからのアドバイス、他のチームとのポイント差等を考慮し、作戦をたてる事によって高得点を得る事が可能である。敵ボスキャラクターを倒すには、3～4ターンの攻撃となる。ステップ205では、順番となった攻撃グループの各チームのプレイヤーがステップ204で選択した武器や防具のアイテムIDカードをスタッフに渡し、ステップ206に進み、テーブルに用意されている武器や防具を受け取り身に付ける。ステップ207で、各チームのプレイヤーは攻撃ステージに上がる。攻撃ステージとは空気によって膨らませた巨大なビニール製の「キャラクター」像の前に設置された3箇所の台である。攻撃順となったグループの各チームのプレイヤーは、このステージの上にそれぞれに乗る。

【0042】

続いてステップ208の攻撃アクションに進む。攻撃アクションについては図8に基づいて説明する。まず、ステップ209で各プレーヤが巨大ビニール製「キャラクター」像に向かって攻撃アクションをする。続いて、ステップ210で、演出スタッフが演出効果機材を操作し、プレーヤの攻撃アクションと同時に攻撃情報を入力するとステップ211のBGM、効果音とライトアップが実行され、攻撃イメージを演出する。攻撃演出後、ステップ212に進み、攻撃目標とした番地の攻撃ブロックに隠されていた攻撃パネル又は反撃パネルが各攻撃グループのインターネット端末装置のディスプレイに画像表示される。表示されたパネルが攻撃パネルであった場合は、基本ダメージのポイント数が表示されている。このポイント数に各プレーヤの装備した武器のウエイトを掛けた値が各プレーヤ毎に「キャラクター」に与えたダメージとなる。又、各プレーヤの与えたダメージポイント数は、各チーム毎に貢献ポイントとして得点に加算される。表示されたパネルが反撃パネルであった場合、表示されたポイント数はプレーヤが「キャラクター」から受けたダメージとなる。ダメージは減算ポイントとなり各チーム毎に貢献ポイントから減算されるが、各プレーヤの装備した防具の種類によって、マイナスされるポイントを100%、又は50%削減することやね返したりする事ができる。また、特殊スキルカード（コイン投げカード）をプレーヤが持っていた場合は、表示されたパネルが攻撃パネル、ダメージパネルのどちらであっても一切関係なく、チームの持っているコインカードのコイン枚数だけのダメージを「キャラクター」に与えることができる。「キャラクター」に与えた全てのダメージは、ダメージポイントとして累積される。ステップ213では、各チームのプレイヤーの獲得したポイントをイベント本部の集計係りが計算する。ステップ213で計算された全チームの貢献ポイント数や戦況情報等の情報、はステップ214にてギャラリー、各チームに分かるようにインターネット端末装置を通してディスプレイに逐次表示する。

【0043】

ステップ215では、「キャラクター」の生命力ポイントから累積ダメージ数を減算し、「キャラクター」の残りの生命力ポイントを算出する。ステップ216で「キャラクター」の残りの生命力ポイントに応じて、演出スタッフが演出効

果機材を操作し、ステップ217でBGM、ライトの色の変化を実行する事によって「キャラクター」のダメージの程度を表現する。攻撃アクションが終了すると、図7に示すフローチャートに戻り、ステップ218に進む。ステップ218では、「キャラクター」の累積ダメージが1000ポイントを突破しているかどうかを判断する。ステップ218で「キャラクター」の累積ダメージが1000ポイントを突破していないと判断した場合は、ステップ219に進む。ステップ219では、攻撃グループの「キャラクター」攻撃が1ターン終了したか否かを判断する。ステップ219で攻撃順が一巡していないと判断した場合は、ステップ208に戻り、次の順番の攻撃グループが攻撃アクションを行う。ステップ219にて攻撃順が一巡していると判断した場合、ステップ201に戻り再度攻撃グループの攻撃順番を決定し「キャラクター」へ攻撃アタックを開始する。

【0044】

またステップ218にて「キャラクター」の累積ダメージが1000ポイントを突破していると判断されると、ステップ220に進む。ステップ220では、演出スタッフが演出効果機材を操作し、ステップ221で大音響と共に、巨大なビニール製「キャラクター」像の空気を抜き、ステップ222の「キャラクター」の最後を演出する。「キャラクター」の累積ダメージが1000ポイントを越えた時に攻撃アクションをした攻撃グループには、300ポイントのボーナスポイントが与えられる。ボーナスポイントは「キャラクター」を倒した攻撃グループの各チームに均等に配分され、それぞれのチームの貢献ポイントに加算される。その後、ステップ223に進み、ラストバトルは終了する。

【0045】

続いて、ステップ224のエンディングでは、会場に幸せな未来のエンディングの映像を映写し、時空管理局長官が順位に関係なく各チームの栄誉を称える。本部集計係が各チームの全サポーターにも電子メールで敵ボスキャラクターを倒したという情報を送る。

【0046】

そして、ステップ225で表彰を行う。各チームは、獲得できた貢献ポイント数が「敵ボスキャラクター」退治貢献度として順位付けられ表彰される。各チー

ムには、順位に応じた賞品が渡される。最優秀チームには称号が与えられる。又、アイテムの獲得数が一番多いチームにも特別賞を与える。各チームの順位についても全サポーターに電子メールで連絡する。以上でゲームは終了となる。

【 0 0 4 7 】

【発明の効果】

本発明は、以上説明したような形態で実施され、以下のような効果を奏する。

【 0 0 4 8 】

本発明は通信情報端末機を用いてプレーヤ側とステーション側の間で協力しながらゲームを行うことができるゲーム装置である。特に、プレーヤ側が屋外でゲームを楽しむことができるゲーム装置である。

【 0 0 4 9 】

また本発明は、プレーヤ側でゲーム進行上のヒントになる情報を受信し、この情報に基いて推理しながら行動することができるゲーム装置及びそのゲームシステムである。

【 0 0 5 0 】

そして本発明は、プレーヤ側がゲームフィールド毎に異なるパラメータを送信することができるので、異なるパラメータの入力情報によってゲーム進行上のヒントになる情報が変化し、ゲーム性の高いものである。

【 0 0 5 1 】

さらに本発明は、プレーヤ側が送信するパラメータが各種要素によって変化するので、同じパラメータであっても送信した時刻、天候、順番等の要素によって変化し、ゲーム性をさらに高めることができる。

【 0 0 5 2 】

そして本発明は、複数のチーム又は複数のプレーヤが一緒にゲームをすることができるゲーム装置及びそのゲームシステムであるので、互いに協力し合いながらゲームを進行し、チーム毎の対戦又はプレーヤ毎の対戦ゲームを行うことができ、特に屋外で遠く離れた場所にいてもゲームを行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

本発明に係るゲーム装置を示すシステム図である。

【図 2】

本発明に係るゲーム装置を示す他のシステム図である。

【図 3】

本発明の一実施例であって、ゲーム開始のフローチャートを示す図である。

【図 4】

本発明の一実施例であって、午前のアイテム搜索のフローチャートを示す図である。

【図 5】

本発明の一実施例であって、昼食のフローチャートを示す図である。

【図 6】

本発明の一実施例であって、午後のアイテム搜索のフローチャートを示す図である。

【図 7】

本発明の一実施例であって、ラストバトルのフローチャートを示す図である。

【図 8】

本発明の一実施例であって、攻撃アクションのフローチャートを示す図である。

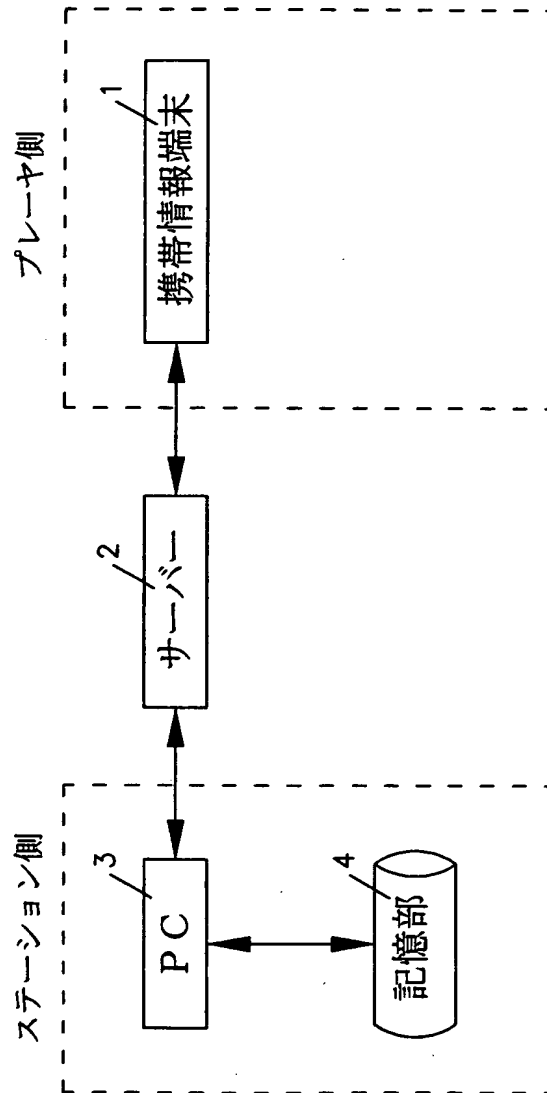
【符号の説明】

- 1 携帯情報端末
- 2 サーバー
- 3 パソコン (P C)
- 4 記憶部
- 1 1 パソコン (P C)
- 1 2 通信用端末機
- 1 3 サーバー
- 1 4 パソコン (P C)
- 1 5 記憶部

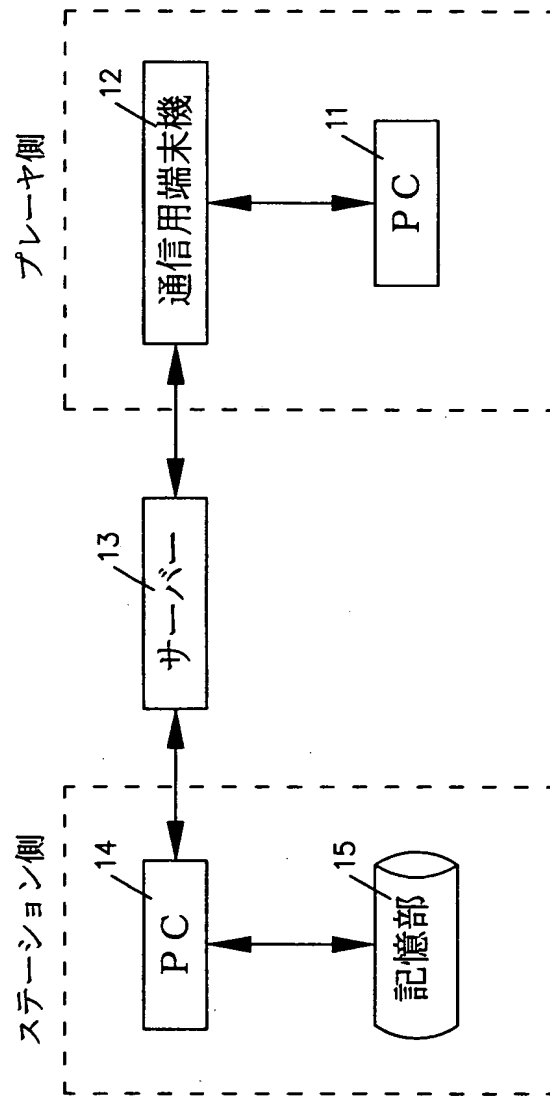
【書類名】

図面

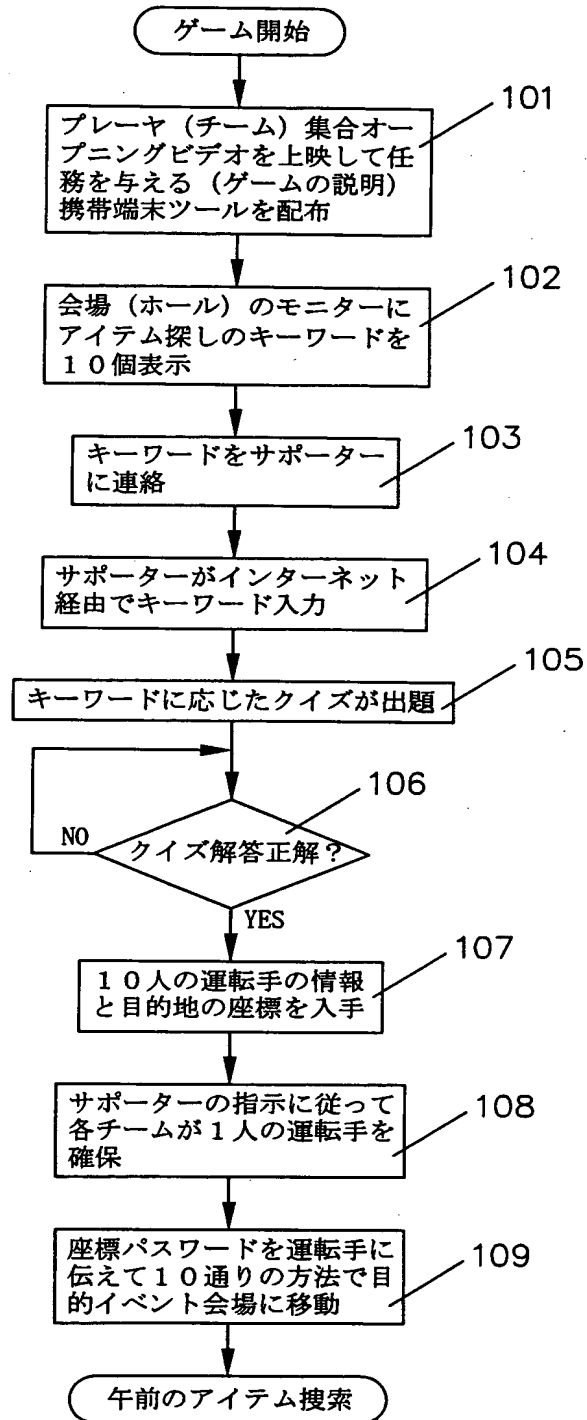
【図 1】



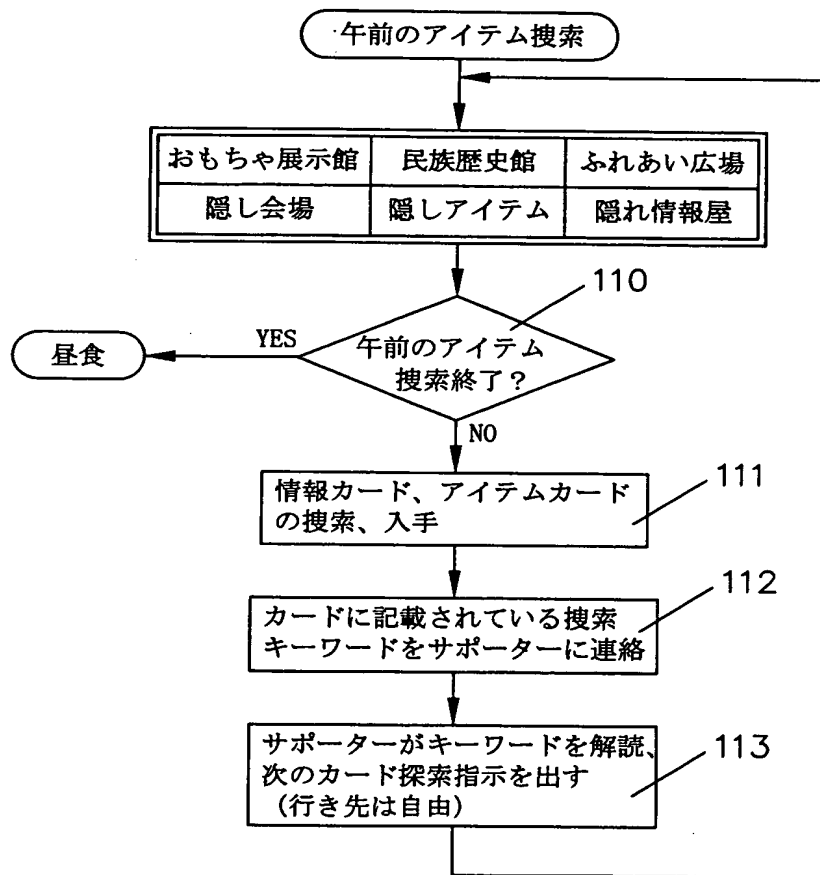
【図 2】



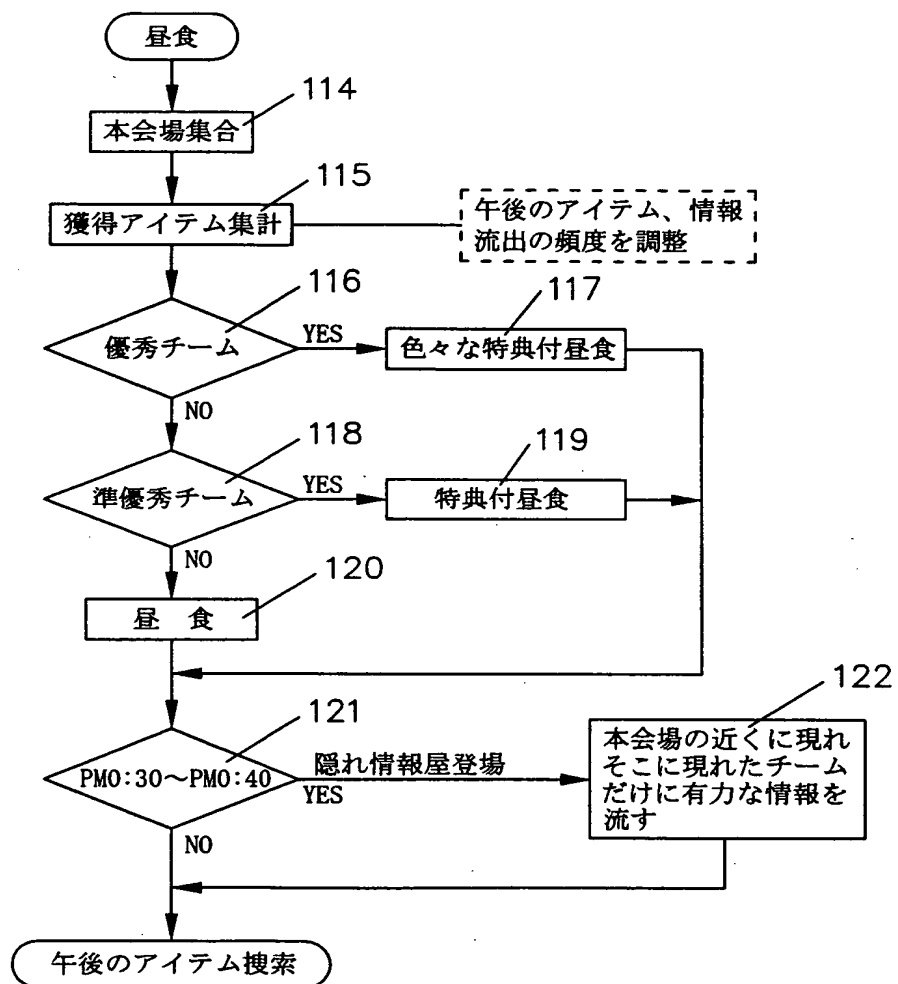
【図 3】



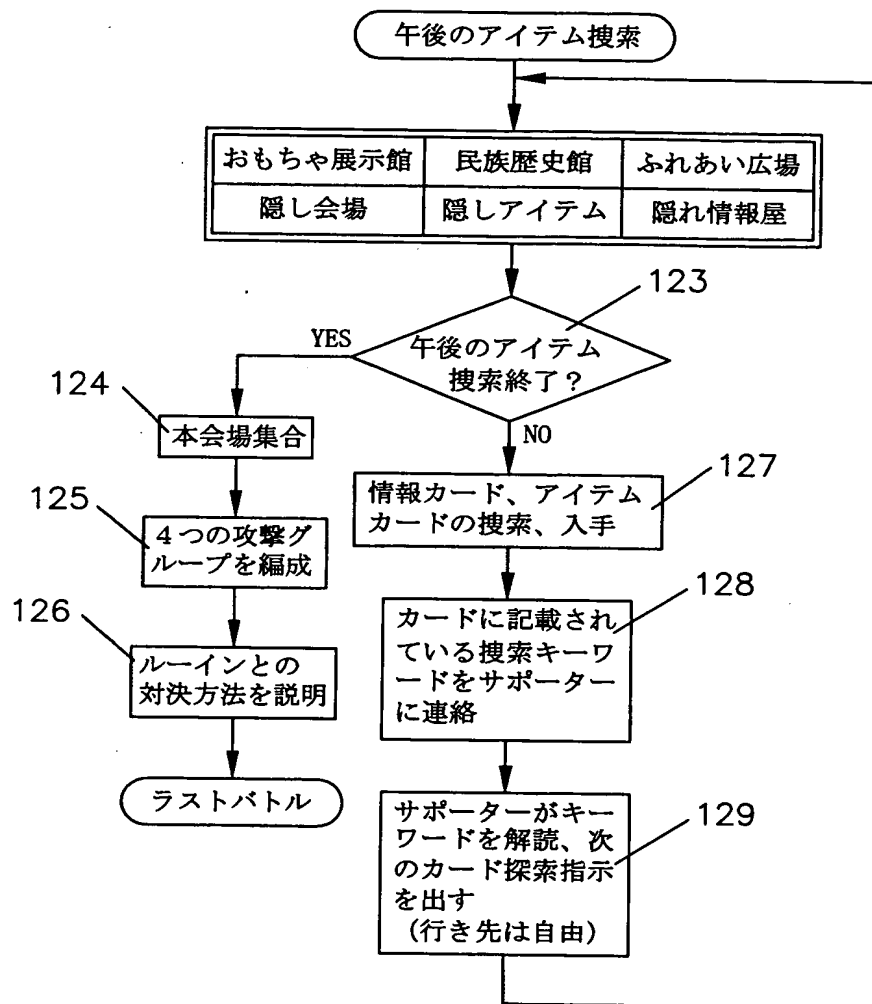
【図 4】



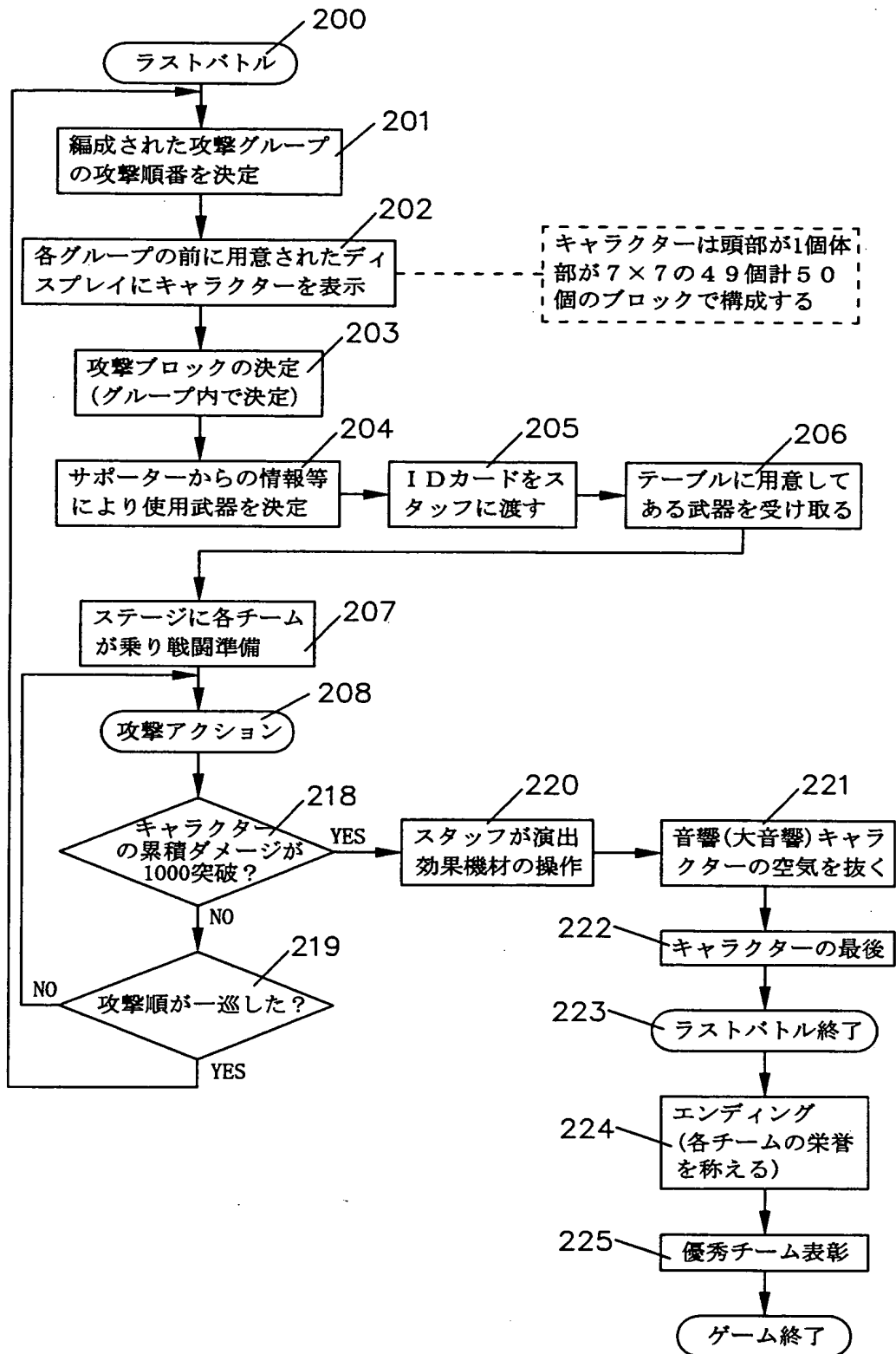
【図5】



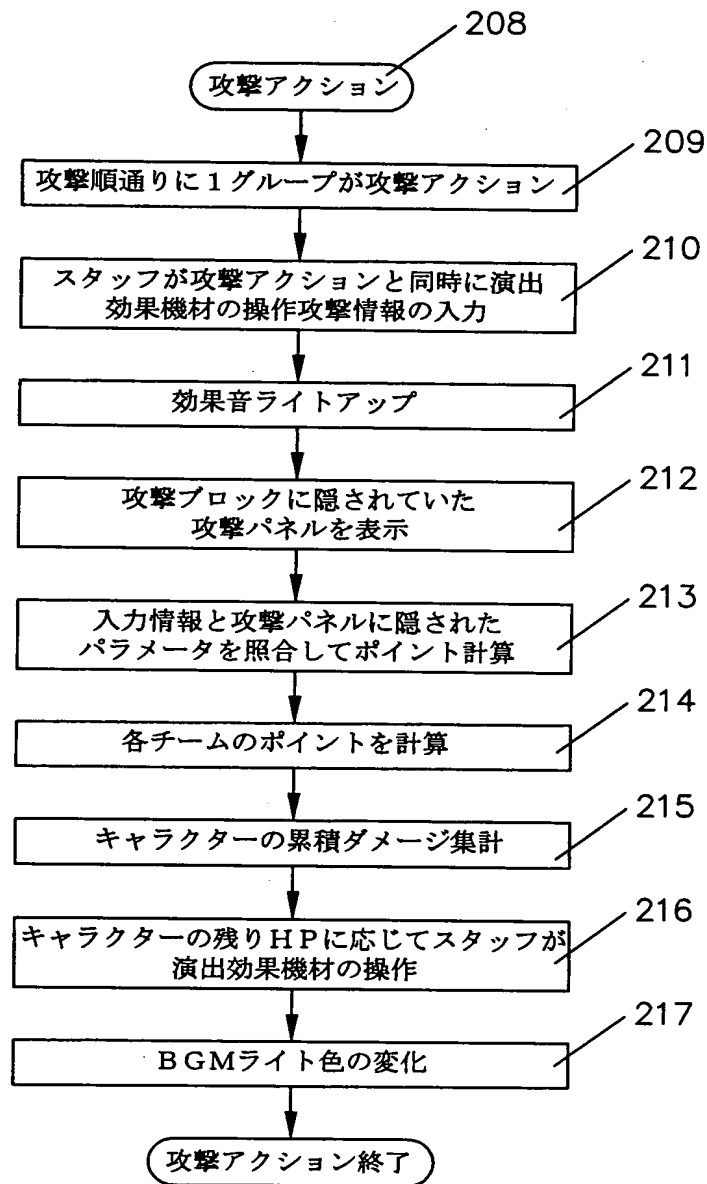
【図 6】



【図 7】



【図 8】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 通信機能を有する電子機器を用いて、複数のプレーヤ同士又は各プレーヤがコンピュータと対戦でき、しかも屋外でも対戦を行うことのできるゲーム装置を提供することを課題とする。

【解決手段】 本発明は、ゲーム装置である。即ち、その構成はプレーヤ側がゲーム進行上必要となる情報を通信回線を介してステーション側に送信する通信手段と、送信された情報をステーション側で分析する分析手段と、ステーション側からプレーヤ側にゲーム進行上のヒントになる分析結果を送信することからなる。

【選択図】 図 1

特 2 0 0 0 - 1 3 4 3 4 7

認定・付加情報

特許出願の番号	特願 2 0 0 0 - 1 3 4 3 4 7
受付番号	5 0 0 0 0 5 6 2 3 4 1
書類名	特許願
担当官	第二担当上席 0 0 9 1
作成日	平成 1 2 年 5 月 9 日

< 認定情報・付加情報 >

【提出日】	平成12年 5月 8日
-------	-------------

次頁無

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [000135748]

1. 変更年月日	1990年 8月 9日
[変更理由]	新規登録
住 所	東京都台東区駒形2丁目5番4号
氏 名	株式会社バンダイ

LITERAL TRANSLATION OF JAPANESE

APPLICATION NO. 2000-134347

FILED MAY 8, 2000

[Designation of Document] SPECIFICATION

[Title of the Invention] GAME DEVICE AND GAME SYSTEM

[Claims]

[Claim 1] A game device comprising:

communication means for sending information that is to be needed for a process of game from a players' side to a station's side through a communication line, and

analysis means for analyzing said information so sent on said station's side, and

sending means for sending the players' side the results of the analysis from the station's side, wherein

the game can be developed through information interchange.

[Claim 2] A game device as set forth in Claim 1, wherein said players' side sends parameter that is to be needed for the process of game to said station's side.

[Claim 3] A game device as set forth in Claim 1 or 2, wherein said players' side sends different parameter that is to be needed for the process of game to said station's side within a predetermined time with game fields being changed.

[Claim 4] A game device as set forth in any of Claims 1 to 3, wherein said parameter so sent that is to be needed for the process of game changes in

accordance with such elements as time, weather and order.

[Claim 5] A game device as set forth in any of Claims 2 to 4, wherein said players' side consists of a plurality of teams or players.

[Claim 6] A game system, wherein said players' side sends information that is to be needed for the process of game to said station's side through the communication line, and wherein said information so sent is analyzed by said station's side so as to send the results of the analysis that can be a hint as to the process of game from the station's side to the players' side, so that the game can be developed through information interchange.

[Claim 7] A game system as set forth in Claim 6, wherein said players' side sends parameter that is to be needed for the process of game to said station's side, so that the game can be developed through information interchange.

[Claim 8] A game system as set forth in Claim 6 or 7, wherein said players' side sends different parameter that is to be needed for the process of game to the station's side within a predetermined time with game fields being changed, so that the game can be developed through information interchange.

[Claim 9] A game system as set forth in any of Claims 6 or 8, wherein parameter that is to be needed the process of game so sent from the players' side to said station's side changes in accordance with such elements as time, weather and order, so that the game can be developed through information

interchange.

[Claim 10] A game system as set forth in any of Claims 7 to 9, wherein said players' side consists of a plurality of teams or player, so that the game can be developed through information interchange.

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[Field of the Invention]

The present invention relates to a game device adapted to be played for one or a plurality of players outside by means of electric equipment having communication facilities.

[0002]

[Prior Art]

As a conventional example of this kind of game device, known is a game device which can be played by connecting portable the game devices each other.

However, although this game device has been accepted as product intended for a primary schoolchild, with the development of personal computer communications, this game device cannot provide a game device such as satisfies the user of a junior high or high school student any longer.

[0003]

Recently, there has been developed the distribution of the games

through personal computer communications or by means of portable remote terminal.

[Problem that the Invention is to Solve]\

[0004]

An object of the present invention is to provide a game device and a game system thereof, wherein information that is to be needed for the process of game is sent to a host computer between a plurality of the players or by each player by means of electric equipment having communication facilities, and wherein the game can be played not inside the house as before, but outside.

[0005]

[Means for Solving the Problem]

An invention according to Claim 1 provides a game device comprising communication means for sending information that is to be needed for the process of game from a players' side to a station's side through a communication line, and analysis means for analyzing said information so sent on the station's side, and sending means for sending the players' side the results of the analysis from the station side, so that the game can be developed through information interchange.

[0006]

The invention provides a game device, wherein the players' side sends

information that is to be needed for the game device to the station's side through a communication line, and said information so sent is analyzed by the station's side so as to send the results of the analysis that can be a hint as to the process of game from the station's side to the players' side, so that the game can be developed through information interchange, and, for example, in a case where a riddle game is played, the riddle of the process of game can be solved, or, with respect to a treasure hunting, the players' side can find the place where a treasure is buried, so that each players' side can play a game outside by means of communication information terminal.

[0007]

An invention according to Claim 2 provides a game device comprising communication means for sending parameter that is to be needed for the process of game from the players' side to the station's side through the communication line, analysis means for analyzing parameter so sent by the station's side, and sending means for sending the results of analysis that can be a hint as to the process of game from the station's side to the players' side, so that the game can be developed through information interchange.

[0008]

The invention provides a game device, wherein the players' side sends parameter that is to be needed for the process of game to the station's side through the communication line, and parameter so sent is analyzed by the

station's side so as to send the results of analysis to the players' side, so that information that can be a hint as to the process of game can be received by the players' side, whereby the players' side can decide the action by inference based on said information.

[0009]

Claim 3 of the present invention provides an invention as set forth in any of Claims 1 or 2, wherein different parameter that is to be needed for the process of game is sent to the station's side within a predetermined time with game fields being changed.

[0010]

The invention provides a game device, wherein different parameter corresponding to the respective game fields is sent from the players' side to the station's side, so that, for example, there is caused the difference in the offensive strength by increasing the number of points in accordance with different inputted information of parameter, or the number of points that is to be scored varies according to analysis of a specific information or a strategy of the players' side.

[0011]

Claim 4 of the present invention provides an invention as set forth in any of Claims 1 to 3, wherein parameter so sent from the players' side to the station's side, which is to be needed for the process of game, varies in

accordance with such elements as time, weather and order.

[0012]

The invention provides a game device, wherein parameter so sent by the players' side varies in accordance with such elements as time, weather and order, for example, depending on whether it is fine or it rains, whether it is before or after 10:30 a.m. or whether it was sent first or fifth, parameter varies, and there are cases where the players' side cannot receive a hint that was expected or there are cases to the contrary to thereby have much more fun playing game .

[0013]

Claim 5 of the present invention provides an invention as set forth in any of Claims 1 or 4, wherein the players' side consists of a plurality of teams or players.

[0014]

The invention provides a game device, wherein the game can be played not by one player but by a plurality of teams or players, helping each other so as to develop the game, a battle game can be played between the players or the teams.

[0015]

Claim 6 of the present invention provides an game system, wherein information that is to be needed for the process of game is sent from the

players' side to a station's side through a communication line, and wherein said information so sent is analyzed by said station's side so as to send the results of the analysis that can be a hint as to the process of game from the station's side to the players' side, so that the game can be developed through information interchange.

[0016]

The invention relates to a game system, wherein information that is to be needed for the process of game is sent from the players' side to a station's side through a communication line, and wherein said information so sent is analyzed by the station's side so as to send the results of the analysis that can be a hint as to the process of game from the station's side to the players' side, so that the game can be developed through information interchange, whereby, even if both the sides are far away from each other, the game can be played. For example, the players in Hokkaido can join a game by contacting the station's side in Tokyo so as to receive a hint as to the process of game, so that a game can be played in a national scale.

[0017]

Claim 7 of the present invention provides an game system, wherein parameter that is to be needed for the process of game is sent from a players' side to a station's side through a communication line, and wherein said parameter so sent is analyzed by the station's side so as to send the results of

the analysis that can be a hint as to the process of game from the station's side to the players' side, so that the game can be developed through information interchange

[0018]

The invention provides a game system, wherein information that can be a hint as to the process of game is received by the players' side, whereby the players' side can decide an action by inference, and wherein the a deductive power or vitality of the players' side can be reflected on the game.

[0019]

Claim 8 of the present invention provides a game system as set forth in any of Claims 6 or 7, wherein different parameter that is to be needed for process of game is sent from the players' side to the station's side within a predetermined time with game fields being changed, so that the game can be developed through information interchange.

[0020]

The invention provides a game system, wherein different parameter corresponding to the respective game fields is sent to the station's side, whereby information that can be a hint as to process of game varies in accordance with different information so inputted, so that different game can be played in the respective fields.

[0021]

Claim 9 of the present invention provides a game system as set forth in any of Claims 6 to 8, wherein parameter so sent from the players' side to the station's side which is to be needed for process of game varies in accordance with such elements as time, weather and order, so that the game can be developed through information interchange.

[0022]

The invention provides a game device, wherein parameter so sent by the players' side varies in accordance with such elements as time, weather and order, for example, depending on whether it is fine or it rains, whether it is before or after 10:30 a.m. or whether it was sent first or fifth, parameter varies, and there are cases where the players' side cannot take a hint that was expected or there are cases to the contrary to thereby have much more fun playing game .

[0023]

Claim 10 of the present invention provides a game system as set forth in any of Claims 7 to 9, wherein the players' side consists of a plurality of teams or players, and wherein a game is played and developed through information interchange.

[0024]

The invention provides a game device, wherein the game can be played not by one player but by a plurality of teams or players, helping each

other so as to develop the game, the battle game can be played between the players or the teams.

[0025]

[Mode of Operation of the Invention]

The present invention relates to a game device and a game system thereof for playing a game between a players' side and a station's side by means of electric equipment having communication facilities. This game device and game system comprising a communication means for sending information that is to be needed for a process of game from the players' side to the station's side, an analysis means for analyzing information so sent on the station's side and a sending means for sending the results of the analysis that can be a hint as to the process of game.

[0026]

[Embodiment]

Referring to the drawings, an embodiment of the present invention will be described in detail.

Figs. 1 and 2 are drawings showing a system of device to which an invention is applied. Fig. 1 is a drawing showing a state in which portable information terminal is used as a communication device on a players' side, and Fig. 2 is a drawing showing a state in which communication facilities are performed on a station's side by connecting a communication terminal to a

personal computer. The device to which the invention is applied is a suitable game device with which the players' side play outside.

[0027]

In Fig. 1, a portable telephone is used as a portable information terminal 1, whose telephone communication facilities built-in is used as communication means. Information that can be a hint as to a process of game made by means of portable telephone is to be sent from the players' side to the station's side through a server 2. On the station's side, information so sent from a personal computer 3 (PC) is received, and the results of the analysis that can be a hint as to the process of game is sent to the players' side through the server 2 after information so received is analyzed. Thus, the present invention provides the game device in which game information is interchanged between the PC 3 on the station's side and the portable information terminal 1 through the server 2, and when a specific item or information is received, these are stored in a storage section 4. For instance, jewelry and watch as a specific item, and a place where treasure is buried as a specific information.

[0028]

In Fig. 2, a personal computer (PC)11 is used as a terminal on the players' side, and information that can be a hint as to the process of game is sent by means of a communication terminal 12 as the internet communication

line through a server 13. Information about game so sent is received through the internet communication line of a personal computer (PC) 14 on the station's side, and the results of the analysis that can be a hint as to the process of game is to be sent to the players' side through the sever 2 after information so received is analyzed. Thus, the invention provides the game device, wherein information about game is interchanged between the PC 14 on the station's side and the PC 11 on the players' side through the internet communication line, and wherein a specific item or information is stored in a storage section 15, if received.

[0029]

Next, referring to the drawings, an embodiment of a game program for use in a game device to which the invention is applied will be described. Figs. 3 to 8 show a flow of a treasure hunting game.

Fig. 3 shows a flowchart of the start of the game. In Step 101, first, all of the players (all of the teams) is supposed to assemble at a hall at the starting time of the game. At this time, each team is to be divided into two groups and allotted the respective roles. One team plays a role of player who is to act for finding item ID cards, and the other team plays a role of supporter on the station's side who is to solve the riddle of a key word received from the players through the internet, and to give instructions to the player. Then, an opening video is played and roles are allotted to each team. This opening

video is about a story and object of the game, and a flow of the entire game and a specific mark on all of the card without exception will be explained. And then, a tool bag with a portable terminal is given to each team, and how to use the portable terminal is explained. In Step 102, 10 key words left as a key to find the item ID cards are displayed on a monitor at the hall. Step 103, the players advise the supporter of 10 key words. Supporter of each team are fixed at a desk with a internet terminal within the hall and the supporter cannot contact the player until the end of the game.

[0030]

In Step 104, 10 key words is inputted by the supporter on the players' side who is advised by the players through the internet. Then, in Step 105, a quiz corresponding to the key words so inputted is given to the supporter of each team. In Step 106, whether an answer of the quiz so inputted by the supporter is right or wrong is decided. In a case where the answer of the quiz is recognized to be wrong in Step 106, the supporter goes back to Step 106 and input the answer again. On the other hand, in a case where the answer of the quiz is recognized to be right, the supporter goes to Step 107, and then information about 10 drivers corresponding to each quiz and coordinate of destination are indicated. Following the supporter's instructions, each team keeps one driver. In case that a driver corresponding to a certain quiz has already been kept by another team, the supporter goes back to Step 106 and

must answer another quiz so as to keep another driver. Information about the driver and the coordinate of destination are not to be indicated until the supporter gives the right answer to the quiz, and the players cannot move to an event hall.

[0031]

In Step 108, when the player have kept a driver by following the supporter's instructions, the players go to Step 109 and gives the driver a password for a coordinate of destination. In accordance with the password given in Step 109, each driver drives the players of each team to the event hall in 10 different ways, respectively.

[0032]

Fig. 4 shows a flowchart of a search for item in the morning, and there are 3 basic event halls, such as a toy exhibition hall, a folk history hall and a communication square, and, in addition, there are a secret hall, a hidden item and a secret informer. The players are supported to arrive one of the basic halls first. Each driver has been allocated the designated hall so that the halls may not be so crowded. Subsequent halls to be visited can be freely decided by each team.

[0033]

In Step 110, whether or not it is after 11:25 a.m. is decided. When it is recognized that it is after 11:25 a.m. in Step 110, the search for item in the

morning will be finished and a main office gives a call to a judge (driver) of each team to go to Step 111. The judge of each team must make the players finish the search for item in the morning by 11:30 a.m. without fail and go back to the main hall. On the other hand, when it is recognized that it is not after 11:25 a.m., the main office does not give a call to a judge (driver) of each team, so that the players go to Step 111 and continue the search for item.

[0034]

In the search for item at the event hall in Step 111, the players of each team search for the information cards and the item ID cards, and when a key word is received, the players go to Step 112 and advises the supporter of the key word. The key word contains information about a weak point of "character" and a useful information for the last battle. Next, in Step 113, the supporter so advised deciphers the key word and gives instructions to the players through the internet. Moving to another hall, the player so given instructions finds the item ID cards, information cards and information from the informer still more. Item ID cards include the cards such as an arm card, a protective equipment card, a special skill card, a coin card and an item-exchange card. Information cards cannot be taken away but only can be seen. Some informers are hiding at the hall, and if the players may find him, the players can get information from the informer. Each informer has his own character, for example, one who exchanges the item ID card for the coin,

another who does not give information if lots or game is cleared, a third who does not speak or the other who appears at a predetermined time. However, it is possible that a false information is included together with information card and information from the informer. There are some information about a certain informer who cannot be contacted unless a specific information is deciphered, or about an item shop in which items can be bought with coin. Further, by using GPS, or by analysis of a mysterious map by the supporter, the place can be found where the item is buried. When the item ID card , information or information card is obtained, judges (drivers) are required to advise the main office without fail.

[0035]

Fig. 5 shows a flowchart of lunch, and, in Step 114, each team receives a lunch box in order of arrival at the main hall. A mysterious card is stuck on the lunch box. This card is to be used when the teams are divided into fight groups at the stage of the last battle. In Step 115, at the main event hall, the number of items acquired by each team is totaled so as to adjust a frequency of outflow of information that can be a hint as to a search for item in the afternoon according to the number acquired. Although contents of all of the lunch box are the same, service for each team can be differentiated in accordance with the number of items acquired. In Step 116, a team which acquired the most items is decided. The number of items being recognized to

be the most in Step 116, such team goes to Step 117 and can have the most wonderful lunch out of all the teams. On the other hand, the number of items being not the most out of all teams, such team goes to Step 118. In Step 118, whether or not the number of item acquired is second largest is decided. In Step 118, the number of items being recognized to be the second, such team goes to Step 119 and has a slightly less wonderful lunch than the first team. Further, the number of items being recognized not to be the second, such team goes to Step 120. Like this way, being given lunch in accordance with rank of the number of items acquired, each team have lunch at positions such that all the teams can be seen each other. Each team is supposed to start a search in the afternoon when lunch is finished.

[0036]

In Step 121, it is judged whether or not it is after 0:30 p.m. and, at the same times, it is before 0:40 p.m. When it is recognized that it is after 0:30 and it is before 0:40, the team goes to Step 122, where the secret informer appears in a parking area near the main hall, and only team which visits there can get a useful information form the informer.

[0037]

Fig. 6 shows a flowchart of a search for item in the afternoon, which is to be performed at the event hall in the same way as the search for item in the morning. In Step 123, whether or not it is after 2:25 p.m. is judged. When it is

recognized that it is after 2:25 p.m., the search for item is finished, and the main office gives a call to the judge (driver) of each team so as to go to Step 124. The judge (driver) of each team must make the players finish the search for item in the afternoon and take player to the main hall by 2:30 p.m. without fail. Further, when it is 2:30 p.m., the main office sends mysterious key words to the supporter one by one by email. Said key words contains the useful information for the last battle. Each supporter continues to analyze these key words and must give advice in accordance with a battle situation by email or by telephone one after another so that the team may proceed with the battle advantageously at the last fight stage until an enemy boss character is defeated. On the other hand, in Step 123, when it is recognized that it is not after 2:25 p.m., the players go to Step 127 and proceeds with the search for item in the afternoon.

[0038]

In Step 127, the players of each team search for the information cards and the item ID cards, and when a key word is obtained, the players go to Step 128 and advise the supporter of the key word. Then, in Step 129, the supporter so advised deciphers the key word and gives advice to the players through the internet. Moving among the halls, the players given instructions try to find the item ID cards, information cards and information from the informer.

[0039]

In Step 125, the players of all of the teams assembled at the main hall in Step 124 are divided into 4 attacking groups with team as a unit in accordance with mysterious cards stuck on each lunch box at lunch time in Step 114. Next, players go to Step 126, a commander explains to the player a basic method of battle with the enemy boss character with image or by means of a personal computer. Information about further way of battle and effective strategy are described on information card which can be obtained in the search for item. When the explanation is completed, the players go to Step 200 and this is the last stage.

[0040]

Fig. 7 shows a flowchart of the last fight stage (Last Battle), and, in Step 201, first, the order of attack of 4 groups is decided at random by means of a personal computer. The order of attack is to be re-decided at random by means of personal computer every cycle. In Step 202, a internet terminal and a display are prepared for each group. Advice from the supporter is being received by each team one after another by email or by telephone. Information about the image of the enemy boss character and the battle situation are displayed on a display in real time. "Character" displayed on the display shows a front view of a whole body. Squares of 49 blocks in total by which parts other than a head are constituted are displayed on the image of "Character", which are arranged in such a manner that 7 blocks are in the

horizontal direction and 7 blocks are in the vertical direction. Each square of block is numbered from A to G in the horizontal direction from left to right, and from 1 to 7 in the vertical direction from top to bottom. One block for a head being added, the whole body of "Character" is constituted by 50 blocks in total. In Step 203, after negotiation between each team of the attacking group, which part is to be attacked is selected on the squares displayed on the image of "Character" in accordance with the numbers, such as B-3 of attack block, and the block so selected is inputted and decided by means of the internet terminal. The supporter of each team analyzes the mysterious information the contents of information card received through the internet, and, by email or by telephone, the supporter continues to send advice about an attacking point in which own team can have an advantage and advice about the timing when the arms and the protective equipment outfitted should be used until "Character" is defeated.

[0041]

After having decided the block to be attacked, the players go to Step 204. In Step 204, the players select either the arm card or the protective equipment card out of the item cards other teams of own attacking group have. However, only one card out of the arm card or the protective equipment card and the like can be used per kind. Further, the ID card used once cannot be used again. It is possible that each team can get the high score by considering

items that can be used, battle situation, advice from supporter and a difference in points to other teams, and by planning the strategy. 3 or 4 cycles of the attack are needed to defeat the enemy boss character. In Step 205, the players of each team in his turn hands a staff the item ID card so selected in Step 204, such as the arm card or the protective equipment card, and, going to Step 206, the players receive the arm or the protective equipment prepared on the table and wears them. In Step 207, the players of each team go up the attacking stage. The attacking stages are constituted by three stages which are set up in front of a huge blown up vinyl "Character" figure. The players of each team in its turn go up on the respective stages.

[0042]

Then, the players go to Step 208 of the attack action. Referring to Fig. 8, the attack action will be described. First, in Step 209, the attack action by each player is performed toward the huge vinyl "Character". Next, in Step 210, a director operates an apparatus for stage effects, and when an attack information is inputted with the players' attack action, the background music, an effective sound and lighting are performed in Step 211 so as to produce an image of attack. After producing the image of attack, the players go to Step 212, and then an attack panel or a counterattack panel which is hidden in the number of attack block at which the players have aimed is displayed on the display of the internet terminal for each attack group. In a case where the

displayed panel is the attack panel, the number of basic damage points is displayed. Such number multiplied by the weight of the arms with which each player is equipped is the value of damage being caused to "Character". Further, the number of points of damage caused by each player is added to the score as contribution points every team. In a case where the displayed panel is the counterattack panel, the displayed points are damage being caused to the players by "Character". Damage is regarded as subtraction points, which are to be subtracted from the contribution points every team, but the points to be subtracted can be reduced at the rate of 100% or 50%, or can be rejected. In addition, in a case where the player has a specific skill card (coin-throwing card), whether the panel displayed is the attack panel or the damage panel, damage corresponding to the number of coins the team owns can be caused to "Character". All the damage being caused to "Character" can be accumulated as damage points. In Step 213, the points scored by the players of each team is totaled by a calculator of the main office. Information, such as the contribution points of all the teams so totaled in Step 213 and battle situation, is displayed on the display through the internet terminal so that the gallery and each team may get such information from time to time.

[0043]

In Step 215, the accumulated damage points being subtracted from the vitality points of "Character", the rest of the vitality points of "Character". In

Step 216, in accordance with the rest of the vitality points of "Character", and, in Step 217, operating the apparatus for stage effects, the director expresses the degree of damage being caused to "Character" by changing the background music and the colors of the light. When the attack action is completed, going back to a flowchart shown in Fig. 7, the players go to Step 218. In Step 218, whether or not the accumulated damage caused to "Character" is more than 1000 points is judged. In Step 218, in a case where it is recognized that the accumulated damage caused to "Character" is not more than 1000 points, the players go to Step 219. In Step 219, whether or not one cycle of the attack against "Character" by the attacking group is completed. In Step 219, in a case where it is recognized that one cycle of the attack is not completed, going back to Step 208, the attacking group in next turn begins the attack action. On the other hand, it is recognized that one cycle of the attack is completed, going back to Step 201, the order of attack of the attacking groups is decided again so as to begin to attack "Character".

[0044]

Further, Step 218, when it is recognized that the accumulated damage caused to "Character" is more than 1000 points, the players go to Step 220. In Step 220, the director operates the apparatus for stage effects, letting the air out of the huge vinyl "Character" with a terrific noise in Step 221 so as to produce the last of "Character" in Step 222. 300 points are to be given as

bonus points to the group that performed the attack action when the accumulated points has just exceeded 1000 points. Bonus points so given are allotted equally to each team of the attacking group that has defeated "Character", which are added to the contribution points of each team. After that, the players go to Step 223, and the last battle is finished.

[0045]

At the ending in Step 224, a film of a happy ending in the future being showed at the hall, the Chief of Time and Space Control Office honored each team regardless of ranking. The calculator at the main office sends information about defeat of the enemy boss character to all the supporter of each team by email.

[0046]

And then, in Step 225, a commendation ceremony is performed. The number of contribution points scored is regarded as the degree of contribution to the defeat of "the enemy boss character", and each team is ranked and commended in accordance with such number. A prize is awarded to each team in accordance with the rank. A tile is conferred to the best team. In addition, a special award is conferred to such team as acquired the most items.

[0047]

[Effectiveness of the Invention]

The present invention is carried out in the mode described heretofore,

and the following advantages are provided.

[0048]

The present invention provides the game device that can be played between a players' side and a station's side so as to help each other, and, the players' side can enjoy playing the game outside in particular.

[0049]

In addition, the present invention provides the game device and the game system in which information that can be a hint as to the process of game is received by the players' side, whereby the players' side can decide an action by inference based on said information.

[0050]

Further, the present invention provides the game device in which different parameter corresponding to the respective fields can be sent by the players' side, so that information that can be a hint as to process of game varies in accordance with different information so inputted to thereby have more fun playing game.

[0051]

Furthermore, the present invention provides the game device in which parameter varies according to various elements so sent by the players' side, and even if the same parameter is being sent, parameter so sent may vary in accordance with such elements as time, weather and order of sending when

parameter is sent to thereby have much more fun playing game .

[0052]

In addition, the present invention provides the game device and the game system that can be played between a plurality of teams or a plurality of players, helping each other so as to develop the game, the battle game can be played between the players or the teams, even if both the sides are far away from each other outside in particular, the game can be played.

[Brief Description of the Drawings]

Fig. 1 is a system diagram showing a game device to which the present invention is applied.

Fig. 2 is another system diagram showing the game device to which the present invention is applied.

Fig. 3 is an embodiment of the present invention showing a flowchart of the start of the game.

Fig. 4 is another embodiment of the present invention showing a flowchart of a search for item in the morning.

Fig. 5 is a further embodiment showing a flowchart of lunch.

Fig. 6 is a further embodiment showing a flowchart a search for item in the afternoon.

Fig. 7 is a further embodiment showing a flowchart of the last battle.

Fig. 8 is another embodiment showing a flowchart of the attack action.

[Description of Reference Numerals]

1: portable information terminal; 2: server; 3: personal computer (PC); 4: storage section; 11: personal computer (PC); 12: communication terminal; 13: sever; 14: personal computer (PC); 15: storage section

[Designation of Document] ABSTRACT

[Summary]

[Purpose] To provide a game device in which a fight against a computer can be played between a plurality of players or each player by means of an electric device having communication facilities, and besides, the fight can be played outside.

[Constitution] The present invention is a game device comprising a communication means for sending information that is to be needed for the process of game from a players' side to a station's side through a communication line, an analysis means for analyzing information so sent on the station's side and a sending means for sending the results of the analysis that can be a hint as to the process of game from the station's side to the players' side.

[Selected Figure]

Fig. 1.